



Projeto em Arte e Tecnologia

Prof. Dr. José Salmo Dansa de Alencar

Caros alunos,

Esse ebook é um pdf interativo. Para conseguir acessar todos os seus recursos, é recomendada a utilização do programa Adobe Reader 11.

Caso não tenha o programa instalado em seu computador, segue o link para download:

<http://get.adobe.com/br/reader/>

Para conseguir acessar os outros materiais como vídeos e sites, é necessário também a conexão com a internet.

O menu interativo leva-os aos diversos capítulos desse ebook, enquanto as setas laterais podem lhe redirecionar ao índice ou às páginas anteriores e posteriores.

Nesse *pdf*, o professor da disciplina, através de textos próprios ou de outros autores, tece comentários, disponibiliza links, vídeos e outros materiais que complementarão o seu estudo.

Para acessar esse material e utilizar o arquivo de maneira completa, explore seus elementos, clicando em botões como flechas, linhas, caixas de texto, círculos, palavras em destaque e descubra, através dessa interação, que o conhecimento está disponível nas mais diversas ferramentas.

Boa leitura!

SUMÁRIO

1. Quando não há nada, o que vemos?	04
1.1 A imagem	08
1.2 O desenho no processo criativo	12
2. Tecnologia e cultura imaterial	17
Metodologia e processo	22
3. Por que guardar?	34
Referências bibliográficas	40

Quando não há nada, o que vemos?

1. Quando não há nada, o que vemos?

Fazer arte é um ato de coragem, sobretudo se considerarmos, de um lado a lei da inércia e, de outro, o princípio pré-socrático segundo o qual tudo é movimento e que nada permanece parado, exceto o próprio movimento. Um paradoxo. Os meios eletrônicos não desmistificam o vazio inerte que antecede a criação, mas evidenciam o seu oposto complementar: a informação. Assim, vazio e informação são a base da linguagem binária e fundamento da arte mediada por tecnologia, presentes em seus temas, matérias e interfaces e em constante reconfiguração.

Ernst Cassirer (1994, p. 16) afirma que “[...] só por meio do pensamento dialógico ou dialético podemos abordar o conhecimento da natureza humana.” Nesse sentido, buscamos estabelecer uma estrutura dialógica propondo um olhar sobre o espaço/tempo como limites do projeto. A estrutura espaciotemporal, por ser capaz de abarcar toda realidade, assume a forma de macroestrutura e contém a diversidade de tópicos de um projeto, mas também a necessidade de demarcação de limites.

Entendendo espaço e tempo como estrutura que abrange a arte e a tecnologia e demarca limites, a configuração de um projeto

em arte e tecnologia, inserido no cronograma desta disciplina, pressupõe, pelo menos, o começo e o fim. Destarte, o começo traz implícito o tema do vazio/informação e o fim traz elementos do tema memória/imaginação. A partir da proposição dessas analogias podemos depreender elementos que permeiam o projeto de trabalho criativo sem estabelecer regras, mas identificar relações ente estágios e temas.

O primeiro tema – vazio/informação – dialoga, a princípio, com a linguagem binária e propõe formas de conceber e valorizar o vazio em seu diálogo fundamental com a informação, demarcando assim o aspecto objetivo de linguagem. No entanto, o vazio não é exclusividade da objetividade dos sistemas de informação, podendo ser visto por seu caráter psicológico intrínseco à natureza humana e carregado de significados mitológicos, religiosos e existenciais. Deste modo, o nada absoluto pode assumir tanto sua infinitude quanto a necessidade humana de preenchimento do vazio e, por isso, o tema apresenta-se problematizado a priori.

O segundo tema – memória/imaginação – dialoga com a criação artística e propõe a investigação e trânsito entre passado, presente e futuro. Contudo, a memória não se limita ao que Oliver Sacks (1995, p. 183) chama de reconstrução, ou construção imaginativa, memória representa hoje um dos exemplos mais claros do uso da tecnologia como formas de estender as capacidades humanas. A memória dos computadores é auxiliar da capacidade de guardar informação, as-

sumindo a função de prótese, como antevisto por Marshall McLuhan (1969) e Vilém Flusser, (2007).

As referências no espaço/tempo representam o vazio e a memória, o princípio e o fim como partes extremas, limites do trabalho. Tomando esta delimitação o projeto é apresentado como imagem bidimensional produzida, preferencialmente, por ferramentas e aparelhos digitais e visualizada por meio das interfaces virtuais. Nesse sentido, o vazio é ponto de partida e uma instância do espaço que ganha sentido pela possibilidade de ser preenchido.

Por exemplo, na narrativa visual, vazio pode ser a suspensão que se instaura no fluxo de informações, como a pausa na passagem da página, ou o fragmento de tempo entre cenas de um filme. Outro vazio é o que antecede o início da narrativa; folhas em branco ou o fundo negro que têm como função silenciar, preparar o leitor para o início do livro ou o espectador para o filme, funcionando como elemento intersticial entre o exterior e o interior da narrativa. Portanto, assim como os espaços vazios entre palavras, outros vazios atuam com a mesma descrição e pertinência, como uma respiração, evidenciando elementos e espaços e tempos.

Todos os possíveis vazios se identificam com o vazio da entrada no processo – a página em branco – e, de alguma forma, remetem ao ponto de partida: quando não há nada, o que vemos? Por outro lado, há a memória como registros ou ponto final e saída do processo. Ao entramos no campo da memória entramos em concomi-

tância com o mundo da imaginação e nos descolamos da realidade. Consciente de que toda imaginação está fadada a tornar-se memória, Gaston Bachelard, (2008, p. 120) em sua fenomenologia poética, lembra que “[...] nunca, na imaginação, entrar e sair são imagens simétricas.”

A abordagem de Bachelard é pontuada por exemplos poéticos que ele chama de documentos fenomenológicos do verbo sair, na relação dialética do entrar ou sair de uma concha. Imagens de devaneio como a concha de Bachelard cumprem aqui a função de mostrar que a criação artística pode seguir princípios metodológicos, organizando-se como linguagem estabelecida entre autor e público. Deste modo, no momento de isolamento social em que se vive, as imagens cumprem uma importante função na comunicação e ganham pertinência ainda maior pela modalidade de ensino a distância - EAD.

As propostas de projeto em arte e tecnologia assumem as formas de práticas de trabalho artístico, projetos educacionais ligados à docência em Arte e projetos de pesquisa pura ou aplicada de natureza estética ou artística. No entanto, essas propostas devem adequar-se a dois momentos, cada um com métodos de ações específicos que se completam mutuamente. O primeiro requer o delineamento de uma estrutura metodológica correspondente à execução. O segundo é processual e diz respeito às ações que concretizam o projeto e suas imagens.

Este e.book apresenta três capítulos análogos às unidades/temáticas da disciplina Projeto em Arte e Tecnologia, trazendo uma base de informações para referenciar a formulação de projetos, que consiste em três capítulos. A primeira parte tem caráter introdutório e é dedicada às características da imagem como fenômeno (Flusser 1998, 2007; KANDISKY, 1986) e como ferramenta e linguagem do pensamento criativo (COSTA, 2009; LICHTENSTEIN, 2004; DONDIS, 2015). A segunda parte é dedicada ao tema Tecnologia e cultura imaterial, (FLUSSER, 2007, HARARI, 2020) versando também sobre metodologia e processo criativo (COELHO, 1999, WATSON, 2019). A terceira parte é dedicada ao registro da imagem, exemplificando a relação entre o artista e sua praxis, a partir de depoimentos de Bill Viola sobre a vídeo arte (VIOLA, 1995, 2004).

1.1 A imagem

Alguns objetos extrapolam determinações de espaços e tempos e, daí, a necessidade de tomar esses objetos por partes. A imagem, por exemplo tem em si grande identidade com as manifestações do espírito humano e por isso traz consigo uma vasta bibliografia que traduz os muitos pontos de vista sobre esses diversos aspectos. Nesse sentido e por uma questão de pertinência, o recorte epistemológico limita-se à imagem técnica, tendo em conta, ainda assim, a grande diversidade de formas e modos de produção da imagem na pós-modernidade.

Há, contudo, um aspecto da imagem tradicional ligado ao processo criativo e que faz tomá-la como tema inicial para a instrumentalização dos projetos de forma mais ampla, ainda que como forma análoga entre tipos de imagens. Além disso, essas analogias estão de tal modo integradas às interfaces dos programas de produção de imagem que se mantém, na forma de ícones, a identidade dos fazeres tradicionais, presentes no imaginário artístico.

Nessas interfaces encontram-se muitos recursos e ferramentas tanto para a criação de novas imagens quanto para a transformação imagens pré-existentes. Em ambos os casos existirá um estágio anterior em que o pensar e o sentir se voltam para a mesma intenção, articulando-se como ideia que precede a ação. Neste caso, o pensamento é organizado na forma de conceito e, a partir dessa organização, o projeto ganha sentido para a determinação da fundamentação teórica, escolhas técnicas de produção e registros da imagem.

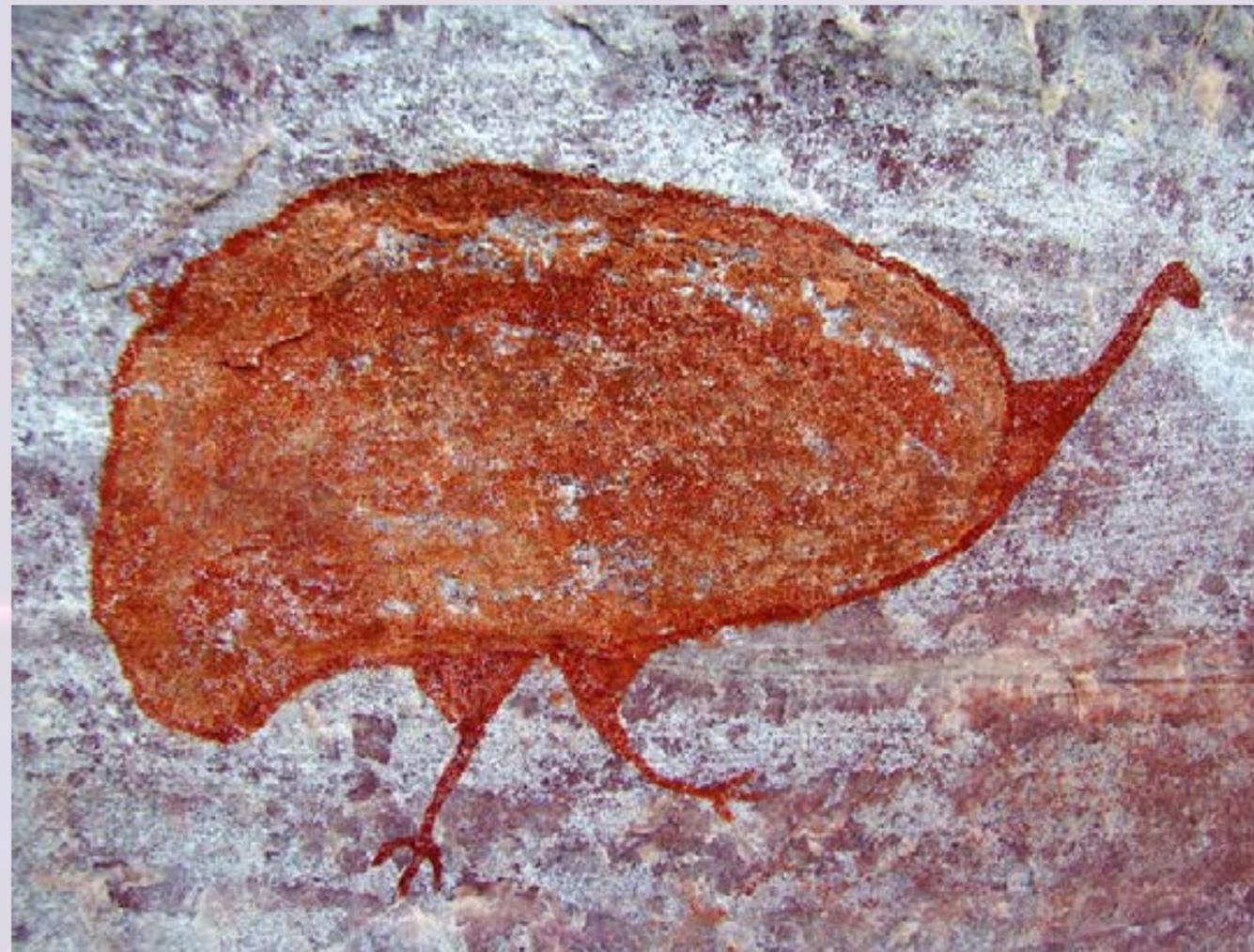
No âmbito da imagem impressa, pode-se dizer que a imagem é compartilhada por duas dimensões. A primeira é a dimensão do processo criativo, da linha e suas semelhanças entre o desenho e a escrita. É a dimensão da expressão pura. A segunda, por sua vez, é a dimensão da arte final, incluindo elementos como: cor, volume, texturas, movimento etc. Nesse sentido, ao olharmos para o desenho devemos considerar, também, o desenho como projeto, considerando o processo de pensamento, mesmo quando a linha do desenho inicial não está presente.

Por essa abordagem, uma possível metodologia de análise da imagem resulta da percepção das quatro dimensões do espaço-tempo e sua aplicação como dimensões estéticas: linha, plano, objeto e narrativa, e as reconhecendo como desdobramentos dos fundamentos trazidos a campo por Wassily Kandinsky no livro: Ponto e Linha sobre Plano (1996). Este fundamento concede à imagem sentido epistemológico, dialogando com o conceito de imagem como “resultado do esforço de se abstraírem duas das quatro dimensões de espaço-tempo, para que se conservem apenas as dimensões do plano”. (FLUSSER, 1985, p. 7)

Essa divisão assume novas variantes, de acordo com o modo de produção e a mídia que veicula a imagem, determinando uma divisão entre imagem impressa e imagem luz, de acordo com o ajuste do programa (e.g. photoshop). Nesse sentido, a câmera digital e os programas de produção e tratamento da imagem conectaram duas mídias: a imagem das telas, configuradas para visualização por emissão de luz (RGB) e as impressões configuradas para serem vistas por reflexão de luz (CMYK). A reprodução de imagens por processos de impressão em larga escala como o offset resulta de um conjunto de variáveis como contraste, balanceamento de gris, ajuste de cores e filtro de nitidez.

No que tange às qualidades estéticas e de comunicação da imagem, a criação e a produção da imagem nos levam a rejeitar sepa-

rações dicotômicas entre representação e referente, entre signo e coisa em si, entre teoria e prática das estruturas de linguagem. Para Flusser (2007, p.13), “Fabricar e informar são aspectos de um mesmo programa, são manifestações da ação humana única de tentar impor sentido ao mundo por meio de códigos e técnicas.” Portanto, o vasto espectro de possibilidades decorre de um espectro igualmente vasto de processos e metodologias, sendo apontadas aqui questões meramente exemplares.



Fonte: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:Pintura rupestre en Brazil 01.jpg](https://pt.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:Pintura_rupestre_en_Brazil_01.jpg)

1.2 O desenho e o processo criativo

A expressão gráfica, como manifestação da cultura, tem origem remota, pois assim como a música, o desenho pode ter uma natureza efêmera, circunstancial ou ritualística que desconsideram o registro documental. A arte pré-histórica trouxe a campo essa ancestralidade da linguagem gráfica, relacionando as fases de desenvolvimento da expressão humana com os estágios do nosso desenvolvimento mental. Essa ontologia do desenho é evidenciada nas fases iniciais da chamada arte primitiva e, de forma mais pura e completa, nos desenhos de criança.

Pode-se dizer que o que qualificou o desenho como linguagem e registro histórico foi o advento da escrita, que atribuiu novo significado a essas marcas, nomeando e dimensionando os signos dentro da cultura e como registros de informação. A partir daí surge uma dupla via de significação entre texto e imagem que ganha complexidade por uma proximidade morfológica e expressiva que pode ser resumida à linha. Essa correspondência entre as marcas e os atos de desenhar e de escrever como partes do pensamento criativo foi fundamental para que a teoria do desenho se desenvolvesse a partir dessa origem ontológica.

Outro modo de pensar toma o desenho dentro da chamada cultura visual e, nesse sentido, ele é tanto documento histórico quanto objeto da História. Por essa origem histórica, podemos olhar para

o Renascimento como evento central para o entendimento prático e teórico nas artes visuais, tomando a distinção entre as Escolas de Veneza de Florença – a primeira, em seu primado pela cor e a segunda, em sua valorização do desenho – como duas linhagens da produção ocidental com influências sobre a produção de imagens, até hoje.

“Leonardo explorou os segredos do corpo humano, dissecando mais de trinta cadáveres. Foi um dos primeiros a aprofundar os mistérios do crescimento da criança no ventre materno; investigou as leis das ondas e correntes, passou anos observando e analisando o vôo dos insetos e pássaros, o que iria ajudá-lo a inventar uma máquina voadora que um dia, ele estava certo disso, se tornaria uma realidade” (GOMBRICH, 2000, p. 205). IMAGEM > Estudos de água passando por obstáculos e caindo, de Leonardo da Vinci, 1508.
https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/9/98/Studies_of_Water_passing_Obstacles_and_falling.jpg

O sentido do termo italiano disegno, como raiz do que se denomina desenho, significa simultaneamente “concepção e contorno, projeto e execução manual do traçado” (COSTA, 2009, p. 3). Esta definição inicial está inserida em um debate entre coloristas e desenhistas e as implicações ideológicas sobre a formação dos modelos renascentistas de representação. A este respeito, Lichtenstein, (2006, p.12) cita Federico Zuccaro, (1607), afirmando que o desenho “[...] não é matéria, nem corpo, nem acidente [...] e sim forma, concepção, ideia, regra e finalidade.”

O século XX acentuou o entendimento e a diferenciação renascentista entre desenho intelectual e desenho prático, que expressava a tríplice função pedagógica, teórica e política, defendida pela academia. No entanto, os movimentos modernistas rejeitaram os códigos acadêmicos de representação, ao mesmo tempo que estimularam o surgimento de novas estruturas de pensamento. Essas estruturas refletiram-se em imagens geometrizadas, abstratas e evidenciaram o desenho como dispositivo de investigação para engendrar um novo imaginário na sociedade.

No atual contexto, uma semelhança entre os processos criativos do desenho livre e o desenho do projeto é que ambos, necessariamente, suscitam imagens mentais que se configuram por meio de esboços, tentativas que levam à novas imagens. Essa característica do desenho ligado à imaginação contínua, ou seja, o formular das imagens mentalmente, sem dissociá-las da ação desenho – essa concomitância entre o pensamento e o traço – é o que permite que o desenho seja tanto uma ferramenta para conceber quanto para expressar ideias.

No entanto, quando se compara os processos do desenho livre e do projeto, uma distinção primordial é estabelecida: o desenho de projeto se destina a resolver um problema, consistindo em uma imagem que se insere em determinada metodologia, enquanto o desenho livre, como modalidade artística, sustenta-se como linguagem autônoma.

Os desenhos lineares, assim como a escrita, trazem em si a identidade do autor, um tipo de caligrafia que os aproxima das imagens poéticas, expondo o mundo interno do artista e o contexto de sua emergência como partes fundamentais de um processo criativo. Do mesmo modo, as circunstâncias substantivas do ato de desenhar tendem a se tornar índices dessa expressão e da própria poética da imagem gráfica. A imagem que é registrada no papel, a partir da sua função única de construir um discurso, está intimamente ligada ao material com o qual e sobre o qual está inscrita, podendo expor, no universo metonímico de uma folha, o universo pretendido de uma narrativa visual.

Em um processo idealizado, o impulso das ideias é instrumentalizado, inicialmente, apenas por uma caneta, um papel e o rastro deixado ali, considerando este, a essência do trabalho. Essa ideia materializada está sempre subjugada pelo caminho intelectual que a produz, assim como a sua leitura pode seguir um processo inverso: começando da matéria para alcançar um percurso de descrição verbal, uma narrativa. Se existem vários desenhos sobre uma folha, a relação entre eles compreenderá alguns princípios de organização das imagens, podendo ser entendida nos termos de uma icono-sintaxe. (DONDIS, 2015).

Assim, e não por acaso, um pré-requisito para a produção e leitura de trabalhos baseados no desenho contemporâneo é a interação entre o escrever e o desenhar, nos dias de hoje, tendo em conta

os antecedentes históricos. Essa transição e interação contínua entre a escrita e o desenho equivale a dizer que a escrita toma forma de um desenho e que o próprio desenho é visto como uma forma de escrita. Deste modo, o desenho é entendido como parte da cultura material atuando no processo criativo e parte da cultura imaterial a partir da digitalização dos desenhos, tomando ainda a forma do que Jean Piaget (1977) chamou de imagem mental.

Photoshop CS6: nova interface

A primeira coisa que você vai notar, após instalar e abrir o **Photoshop CS6**, pela primeira vez, é a sua nova interface: mais escura e elegante. Essa tendência apareceu primeiro no Lightroom e confesso que estava "contando as versões" para que ela estivesse disponível no Photoshop.



<https://www.photopro.com.br/tutoriais-gratis/photoshop-cs6-nova-interface/>

2. Tecnologia e cultura imaterial

As relações de trabalho atuais têm seguido formatações cada vez mais determináveis e programáveis a priori, ampliando espaços para interações humanas mediadas pela inteligência artificial e a valorização da cultura imaterial. A natureza imaterial dos produtos engendrados e mediados por tecnologia digital e seus ambientes virtuais tornou-se tão presente em nosso dia-a-dia que muitos de nós já não podem conceber a vida sem eles. Desde de que fomos invadidos da cibernética, uma série de novos valores ocuparam o sentido da palavra “matéria”, de modo que ela passou a expressar mais uma ideia do que as qualidades tradicionais, próprias de um objeto.

Para Flusser existem dois modos distintos de ver e de pensar: o material e o formal, com prevalência em nossos dias do modo formal. Estes modos levam a maneiras igualmente distintas de projetar: a material resulta em representações como as pinturas de animais nas paredes das cavernas, a formal produz modelos como, por exemplo, os projetos de canais de irrigação nas tábuas mesopotâmicas. Flusser esclarece que a maneira material “[...] enfatiza aquilo que aparece na forma”; enquanto que a formal “realça a forma daquilo que aparece” (2007, p. 29). O autor distingue as acepções de matéria e forma, na pós modernidade, em função do projeto:

A questão 'abrasadora' é, portanto, a seguinte: antigamente [...] o que importava era configurar a matéria existente para torná-la visível, mas agora o que está em jogo é preencher com matéria uma torrente de formas que brotam a partir de uma perspectiva teórica e de nossos equipamentos técnicos, com a finalidade de 'materializar' essas formas. (FLUSSER, 2007, p. 31)

Arte pressupõe tecnologia, tendo em conta as técnicas e ferramentas aplicadas à materialização das formas, de acordo com a intenção do artista. Essa tecnologia, quando excessivamente aparente, é um tipo de assunto paralelo à verdadeira proposição da obra, muito embora novas tecnologias sempre tenham atuado na abertura de novos canais de expressão. Ainda assim, pode-se dizer que a qualidade de um trabalho decorre da técnica e de fatores subjetivos como a curiosidade e a atitude do sujeito em relação ao mundo a sua volta.

Portanto, a ação do artista deve tornar-se diálogo interativo com o mundo e com o espectador e, nesse processo, é a técnica que vai viabilizar esse diálogo. As técnicas e as ferramentas do trabalho artístico aproximam universos distantes por converterem matéria em linguagem. Então, desde as ferramentas mais simples, como o lápis, o pincel ou o papel, até as mais complexas interfaces de captação, arquivamento e conversão da imagem e do som, ferramentas carregam em si a magia da linguagem, da arte e da comunicação.

Da palavra arte derivam diversas palavras e conceitos correlatos, como artefato, artifício e artificial. O historiador da arte Rafael Cardoso, na introdução do livro *O Mundo Codificado* (2007, p.14), afirma que para Flusser “[...] a base de toda a cultura é a tentativa de enganar a natureza por meio da tecnologia, isto é, da maquinação.” Nesse sentido, um curioso artigo intitulado *The brain as a hackable driver* descreve trajetórias de interação entre arte, ciência e tecnologia na busca por formas de interação em interfaces cérebro-computador. A questão norteadora do artigo traduz-se da seguinte forma: “[...] existe algum lugar no cérebro humano onde a vigilância não pode chegar?” (PEARLMAN, 2015)

Segundo o historiador Yuval Noah Harari (2020), a artificialização das relações de trabalho impõe um futuro incerto. Isso porque se percebe que as máquinas começam a se tornar mais eficientes e mais inteligentes, adquirindo a capacidade de atuar no mundo sem precisar do controle humano. Por este ponto de vista, a automação tende a eliminar milhões de empregos e, embora também sejam criados novos empregos, ainda não está claro se as pessoas serão capazes de aprender essas novas e necessárias habilidades com rapidez suficiente.

Para Harari (idem), nas próximas décadas, a inteligência artificial - IA e a biotecnologia nos darão habilidades para recriar a vida e, nesse sentido, “[...] estamos prestes a entrar em uma era da vida inorgânica moldada pelo design inteligente.” No entanto, o que esse

poder, em particular, traz, é uma possibilidade de instituições usarem a tecnologia para aprimorar habilidades humanas necessárias – como inteligência e disciplina – e negligenciar outras – como compaixão, sensibilidade artística e espiritualidade. O resultado pode ser uma raça de pessoas muito inteligentes e disciplinadas, mas sem compaixão, sensibilidade e profundidade.

Outro perigo anunciado por Harari é o monitoramento individual estabelecido pelo conhecimento biológico, somado ao domínio computacional e ao poder pela detenção de dados, determinando a capacidade de hackear seres humanos. Ou seja, se uma nação ou empresa conhece biologia suficiente, se possui poder computacional e consegue obter dados suficientes, pode invadir corpos, cérebros e vidas, podendo entender cada um de nós melhor do que nós mesmos.

Essa ameaça eminente foi anteriormente referida no livro *A Manipulação do público*, de Noam Chomsky e Edward S. Herman (2003), sobre as formas com que a mídia controla a sociedade, enunciadas em dez estratégias. Deste compêndio, duas têm se potencializado no atual momento, quais sejam: a distração e o monitoramento. Na primeira, a ideia é desviar a atenção das coisas que realmente importam por meio da avalanche de informações desconstruídas, como tem acontecido sistematicamente nas redes sociais. Na segunda, para prever movimentos de massa, realizam-se pesquisas, coleta e vendas de dados e uso de câmeras, tudo gerenciado com o uso de IA.



https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Banksy_one_nation_under_cctv.jpg

Ademais, o monitoramento foi tema da obra da obra de George Orwell, 1984 e do artista visual britânico Banksy. Ambos se anteciparam ao contexto cultural e tecnológico que já se configurava a partir de códigos e convenções dissonantes daqueles que eram propagados como conceitos de segurança e liberdade. Como afirmam Chomsky & Herman e, agora, Harari, a um sistema que nos entenda melhor do que nós mesmos, é dado prever e manipular sentimentos e decisões. A apreensão deste autor ganha sentido se considerarmos que no passado, governos desejaram ter tal poder, mas só agora há tecnologia e dados suficientes para fazê-lo.

Esse argumento, colocado numa comparação com o panorama atual, nos lembra que as nações do século XIX que se adiantaram no processo de industrialização, conquistaram e exploraram a maior parte do mundo. Enquanto no passado a necessidade foi de lutar contra a exploração, segundo Harari (idem), no século XXI a grande luta será contra a irrelevância. No entanto, para este autor, a diferença entre explorados e irrelevantes é que esta segunda constitui uma classe inútil, do ponto de vista do sistema econômico e político.

De forma muito atual, esse panorama confirma um prognóstico de Vilém Flusser (2007, p. 64), quando afirma que, “[...] é como se a sociedade do futuro, imaterial, se dividisse em duas classes a dos programadores e a dos programados. A primeira seria daqueles que produzem programas, e a segunda, daqueles que se comportam conforme o programa.”

Metodologia e processo

De forma geral, as principais características de um projeto são a temporalidade, unicidade e o aspecto progressivo da elaboração. Por esse prisma, o projeto em arte e tecnologia pode ser definido como um empreendimento temporário que visa a criação de um trabalho artística/estético original, destinado ao ambiente virtual, visando a interação com o espectador. Por essa característica, todo projeto

apresenta duração aproximada, definida nos objetivos, partindo de um processo inicial que define meios de expressão, antecede o término e, neste caso, está delimitado por um semestre letivo.

Como objeto, o projeto determina a realização de algo que não havia antes e, neste sentido, as características precisam ser elaboradas progressivamente para realizar as especificidades propostas. Essa especificidade de algo, que se pretende original, pressupõe que o objeto seja realizado com determinada metodologia ou desenvolvendo métodos como parte dos objetivos. O projeto pode ser visto como um objeto fim ou como meio para a realização do objeto – como na arquitetura e no design – pela ação de um planejamento.

Planejar é a ação que movimenta um projeto em antecedência à sua realização, antevendo um percurso diante de uma oportunidade, solução de um problema ou realização de algo. Elaborado progressivamente e desenvolvido em etapas, o planejamento geralmente antecede e/ou abrange a metodologia e os processos, permitindo desenvolver técnicas através de uma estrutura metodológica específica. O planejamento adapta técnicas e formas de trabalho e estas ao seu ambiente de destino, servindo para antecipar custos e decidir o destino das informações.

As relações do planejamento com o trabalho estético e criativo pressupõem reconhecimento de distinções entre procedimentos baseados em metodologias e processos devotados à autonomia ideológica. Luiz Antônio Coelho estabelece, no artigo, Percebendo

o método, a divisão do trabalho em etapas como o principal ponto em comum entre o processo e a metodologia e destaca a reincidência de um diálogo entre micros e macrosistemas existentes em diferentes contextos, assim como no desenvolvimento de uma pesquisa:

Processo encerra a noção de evolução dentro de um sistema, através da passagem por etapas sucessivas, que correspondem a mudanças, estados no sistema. Já o método, compreende a ideia de caminho para um determinado fim ou resultado, sem que esse caminho seja fixado a priori ou de maneira deliberada.

Em contraste a etapas de um processo, métodos constituem o conjunto de procedimentos específicos que adotamos em cada etapa do nosso trabalho, seja ele pesquisa pura ou aplicada de qualquer espécie. Traduzem-se na maneira particularizada de se conduzir a pesquisa. Representam uma combinação de processos e recursos de várias naturezas (traduzidos em técnicas) adotados para a consecução de objetivos explicitados.

Como no processo, a metodologia de um trabalho aparece também seccionada por etapas. Essa recorrência a etapas em níveis diferentes é um dos exemplos do diálogo que geralmente existe entre o micro e o macro que podemos observar em outros contextos. [COELHO, 1999, p. 45] .

Uma das formas de estabelecer essa distinção aplicada a projetos coloca a criação como etapa subjugada a processos e a produção como etapa determinada por metodologias. No entanto, a

pertinência desses procedimentos requer flexibilidade para adequar a abrangência e a escala de uma proposição às metodologias adequadas. Exemplos vindos de formas de arte tradicionalmente baseadas em projeto, como a arquitetura e o design, ou mesmo de áreas aparentemente distantes, podem sugerir procedimentos possíveis de serem articulados à linguagem artística, ampliando o campo de ação do sujeito.

Por exemplo, o velejador Amir Klink (2014) acredita que o detalhamento das fases do projeto facilita o controle e orienta as revisões da estrutura para possíveis adaptações ao ambiente. Esse detalhamento também otimiza a interação com pessoas, equipamentos e recursos, além de documentar estimativas de cada fase para possíveis trabalhos futuros. No entanto, planejar não significa fechar-se em certezas, mas pressupõe abertura para se adaptar e redefinir rotas diante de uma única certeza: que as mudanças vão ocorrer.

Quando um acontecimento negativo surpreende, interferindo nos planos, costumamos direcionar esforços para garantir que não seremos surpreendidos da mesma forma novamente. Em geral, isso significa incorporar o acontecimento imprevisto nos planos futuros. Mas quando isso ocorre, aquele acontecimento deixa de ser imprevisto, tornando-se totalmente previsível a partir dessa experiência. Acontecimentos verdadeiramente imprevisíveis são impossíveis de prever e por isso são assim chamados.

Há também um aspecto psicológico no planejar que nos traz a impressão de controle sobre determinados processos próprios das atividades artísticas que, normalmente, têm muitos elementos da ordem do imponderável. Nesse sentido, o planejamento em si pode gerar um efeito tranquilizador, mas devemos ter em conta que a capacidade de nos prepararmos para as incertezas são sempre limitadas. Isso ocorre porque, ao planejarmos, estamos sempre pensando sobre o passado e nesse sentido, passamos a ligar esses pontos do passado de forma que eles passam a refletir nossas preocupações do presente. A este respeito, o professor Charles Watson considera que:

Se o nosso entendimento do passado é meramente uma projeção retroativa das nossas preocupações presentes, então imagine o futuro, onde não há sequer pontos para ligar. Então, enquanto o planejamento procura antever surpresas, criatividade tenta provocá-las ou pelo menos dialogar com elas. (WATSON, 2019, sem paginação)

Watson (idem) considera também que “[...] planejar é uma parte necessária da maioria das nossas atividades, é uma das coisas que nos faz humanos. A habilidade de planejar foi um dos atributos que nos deu uma enorme vantagem no ambiente ancestral.” Todos sentem desconforto quando lidam com problemas desconhecidos e esse desconforto é chamado de dissonância cognitiva. A diferença entre as pessoas está na maneira com que evitam ou abraçam

os imprevistos, “As pessoas mais criativas provavelmente são as que mais sentem desconforto do que a maioria, porque elas não evitam esse sentimento. Para elas, o desconforto se torna um aliado ao invés de um inimigo.” (Ibidem).

Dissonância cognitiva.

Um processo criativo pode compreender muitas etapas com diferentes temporalidades, que são relacionadas à identificação de uma necessidade, demanda externa ou oportunidade relacionada à realidade ao trabalho. O processo pode se iniciar a partir da identificação dos dados de realidade e da observação ativa do desenvolvimento de determinada ideia que emerge no enfrentamento da realidade técnica, material e do ambiente.

Uma etapa seguinte consiste em analisar as possibilidades, observando o que se pode fazer diante da realidade enfrentada e, daí, passar à experimentação, momento em que as possibilidades são postas em prática. Por conseguinte, temos a implementação do projeto; etapa em que colocamos em execução as ideias geradas na etapa anterior. Devemos considerar, ainda, os avanços tecnológicos e a comunicação com os interessados para obter o melhor caminho de concretização do projeto.

Destarte, o processo criativo ganha sentido quando se trabalha com algo que realmente traz realização para a vida do sujeito

e, por isso, é mais provável que algo realmente original surja quando se acredita naquilo que se faz. Certamente, existem tecnologias que auxiliam, mas elas são inúteis se o sujeito não tiver a energia para colocar ideias em prática e essa energia geralmente decorre do comprometimento com o trabalho e o investimento que se faz.

Como a maioria das atividades criativas envolve a percepção de conexões improváveis entre assuntos supostamente não relacionados, estes assuntos precisam primeiramente estar no campo de interesse do sujeito. Ninguém consegue fazer conexões entre assuntos que desconhece. Assim, a história do desempenho criativo sugere que a maior parte das pessoas verdadeiramente criativas tem, pelos menos, algumas tendências interdisciplinares. No entanto, é importante não confundir atitudes interdisciplinares com atitudes superficiais, sem profundidade e comprometimento necessários. Charles Watson cita um exemplo análogo à relação entre foco e criatividade, da seguinte forma:

A National Geographic e a Sociedade Zoológica de Cincinnati, nos Estados Unidos, produziram um belo vídeo de um guepardo correndo atrás de uma isca artificial.

A cena, captada em HD e em super câmera lenta, transforma uma corrida de cinco segundos em longos sete minutos. O resultado é um documento extraordinário sobre o movimento do animal, que, de forma estranhamente comovente, nos revela algo que jamais poderíamos enxergar a olho nu. O guepardo vai

de zero a 100 km/hora em pouco mais de três segundos – décimos e centésimos de segundos piscando em um relógio impresso no alto da imagem.

Eu mostro este vídeo para os meus alunos quando falo sobre foco intenso e sobre o fluxo criativo – alguns deles não conseguem passar os sete minutos do filme sem checar seus e-mails ou whatsapp. O guepardo tampouco consegue manter o pique por muito tempo – a disparada do felino dificilmente dura mais de 30 segundos, e ele já está exausto.

Alguns atletas extraordinários são capazes de manter esse nível de foco por até duas ou três horas. Penso em Alex Honnold, alpinista ‘free solo’. Volte a este vídeo de vez em quando. Se você não está envolvido em uma atividade que mantenha completamente focado por períodos relativamente longos de tempo, então talvez seja o momento de repensar o que você está fazendo na vida (WATSON, 2019, sem paginação).

Vídeo: Cheetahs on the Edge - Director's Cut | National Geographic.

Neste sentido, o termo foco é normalmente associada às leis da ótica e ao processo no qual o aparelho ótico concentra-se seletivamente em um aspecto do ambiente enquanto ignora elemen-

tos igualmente presentes. De fato, toda atividade criativa envolve a concentração seletiva em um aspecto da realidade, porém, nem sempre isso ocorre em detrimento de outros. Um dos pontos mais importantes sobre a ideia de foco criativo é que o sujeito tem foco, está extremamente concentrado, sem necessariamente sacrificar a visão periférica e, neste caso, o termo presença é mais adequado ao tema do processo criativo.

De outro modo, trabalhar individualmente em um projeto não significa isolar-se e nem ter que dominar todas as tarefas. Às vezes, isso requer maior tempo e número de interações do que quando se trabalha em equipe. Neste caso, cada indivíduo pode assumir uma tarefa e a carga de preocupação e responsabilidade se torna menor, ainda que nem sempre se possa prever quando uma equipe vai dar certo. Um projeto tem um executor, mas, para que tudo aconteça, é preciso obter ajuda de outras pessoas. Por isso, nas experiências solo, é necessário se ter domínio de instrumentos e técnicas, mas também flexibilidade nas interações, lembrando que as consequências, boas ou más, serão responsabilidades exclusivas do executor.

A neurociência nomeou diversos tipos de atenção como estados ou atividades cerebrais que nos fazem responder a um aspecto do ambiente em lugar de outro, com evidentes implicações para o aprendizado escolar. Nesse sentido, um experimento realizado na Universidade de Harvard, simulou um jogo de basquetebol e solicitou que voluntários contassem o número de passes realizados por uma das equipes. Quando o jogo começa, um homem fantasiado de gorila caminha pelo espaço do jogo. Enquanto estavam com a atenção

focada nos jogadores, 40% dos voluntários não notaram o gorila, indicando que, normalmente, nossa percepção visual não abrange o todo e o particular, mas tende a ser restrita a um foco.]]

Vídeo: Teste de atenção seletiva de Daniel Simons e Christopher Chabris (legendas em português).

Nesse sentido, a tecnologia é libertadora, mas também pode nos fazer reféns dela. Por exemplo, a fotografia evoluiu até ocupar todos os espaços da vida em sociedade, a ponto de substituir a própria experiência do viver. Muita gente vive, mas substituindo essa experiência pelo ato de fotografar cada passo que dá, esquecendo-se que a máquina fotográfica é um aparelho para produzir imagens e não para escravizar consciências. Da mesma forma, na administração de recursos é preciso haver desapego para tomar certas decisões e isso se torna mais simples quando se tem consciência dos propósitos.

Em termos práticos, considera-se que o cerne de qualquer projeto é o homem, pois será sempre conduzido por pessoas, mesmo quando o tema ou o objeto é a tecnologia e se dispuser de equipamentos modernos de informação. É sabido, ainda, que é impossível estabelecer, prévia e precisamente, todos os parâmetros de um projeto, ainda que sejam identificados e quantificados durante a formulação. Nem todos os itens têm adequação a todos os processos, servindo, muitas vezes, apenas como referências para a formulação do projeto e sua avaliação.

Tudo começa pela identificação do problema ou questão norteadora, tendo em conta que este deve tocar a história, o ambiente e as pessoas envolvidas com o assunto em questão. Definir um problema abrange o levantamento de inquietações relacionadas à história, contexto ou à relação entre sujeito e objeto. Desse levantamento surgem perguntas e, para compreensão destas, pode-se categorizar as indagações apontando prioridades objetivas ou imaginárias. Como parte fundamental de um processo criativo, este é o momento de explorar possibilidades, conectar informações não necessariamente pertinentes ao projeto. Muitas vezes é preciso desconstruir ideias e proposições para uma nova elaboração.

A hipótese propõe uma forma, resultado ou caminho relacionado ao problema, a partir de elementos tomados como indícios, possibilidades. Uma hipótese sugere uma argumentação já que ainda não tem comprovações que atestem sua veracidade. Ela deve ser simples, clara e conceitualmente específica, considerando-se a sua aplicabilidade e testabilidade, a partir de referências empíricas e de técnicas disponíveis, devendo, nesse sentido, estar relacionada a uma teoria.

O objetivo do projeto deve ir de encontro ao problema e a hipótese e, por isso, é específico, realista em face do ambiente da proposição. Neste sentido, o objetivo deve ser também mensurável como extensão e duração em função de uma metodologia, sendo definido de acordo com a temporalidade do projeto, determinada em um cronograma. Nessa determinação, o objetivo deve conter verbos de ação no infinitivo. Por exemplo: o objetivo do projeto pode ser “de-

mostrar”, “expressar”, “ilustrar”, “documentar”, “representar”, “expor” algo para alguém em determinado espaço;tempo.

A metodologia do projeto é caracterizada por atividades encadeadas logicamente, numa sequência clara de eventos, com começo, meio e fim, de modo a permitir o acompanhamento e o controle dessas atividades. Para tanto, o projeto tem objetivos claros e definidos visando resultados a serem atingidos em sua finalização. Em trabalhos teóricos, a metodologia deve apontar o tipo da pesquisa, podendo ser: exploratória, descritiva ou explicativa. Por fim, a metodologia deve determinar o modo de se abordar o problema e sugerir ações conduzidas e instrumentalizadas como técnicas, preferencialmente subdividindo-se em etapas.

Cabe ainda observarmos que nem todos os processos são necessários em todos os projetos e nem todas as interações são aplicáveis em todos os casos. No caso de processos orientados ao objeto artístico, é fundamental compreender os processos técnicos específicos à realização daquele projeto e, por isso, nem sempre é viável seguir um modelo pré-definido, sendo preferível organizar o projeto a partir de alguma experiência prévia. Muitos projetos são subdivididos em subprojetos devido à escala, necessitando maior detalhamento e tendendo, do mesmo modo, a ser maior a interação com outros processos e experiências análogas.

30bienal (Ações educativas) Por quê guardar?

3. Por que guardar?

A busca da alquimia é uma combinação de estudo teórico e trabalho prático, como simbolizado no conceito de laboratorium – uma palavra derivada de dois elementos latinos fundamentais labora (trabalho) e ora (orar), sendo o primeiro referente ao fazer e o segundo ao registro, ou sistematização da prática.

A noção de uma matéria prima alquímica (primeiro material), por exemplo, é representada por uma mina, algo a ser extraído do subsolo, enquanto o livro de laboratório contém instruções práticas sobre a matéria, sua destinação e uso correto de ferramentas e instrumentos. Numa esfera diferente, o processo químico da grande obra que se realiza no frasco (tubo de ensaio) é traduzido pela alta arte da alegoria visual alquímica, numa linguagem pictórica que só os iniciados conseguem ler.

O Mutus Liber é uma das mais relevantes e belas produções da tradição pictórica do hermetismo medieval, na forma de um tratado alquímico apresentado de forma exclusivamente visual, por meio de ilustrações, o que dá sentido ao título, livro mudo. No entanto, não se deve considerar este livro mudo, de modo literal: ele descreve uma transformação alquímica de uma maneira eloquente – não em longas explicações, mas exclusivamente em quinze grandes xilogravuras, destinadas à contemplação imersiva sem interferência

de qualquer legenda. Como revelado pelas análises das imagens, seu conteúdo trata dos materiais da prática alquímica realizada em laboratório.

O ciclo representado descreve a coleta do orvalho celestial ou hermético e seu efeito catalítico no processo alquímico de transformação. A fama alcançada pelo Mutus Liber resulta, em última instância, da decisão radical do autor de comunicar a mensagem unicamente por imagens ou, em outras palavras, confiar exclusivamente no poder da arte. É, literalmente, o livro do artista alquimista (LA ROCHELLE, 2017).



Fonte: <https://www.loc.gov/pictures/resource/cph.3b41431/>

A arte é um trabalho e uma profissão reconhecida com uma estrutura institucional organizada sobre uma base econômica. No entanto, também é uma prática que exige disciplina e atitude, estabelecida sobre princípios éticos, tendo como objetivo o desenvolvimento da consciência crítica, tanto para o autor quanto para o espectador. Nesse sentido, o trabalho de arte deve ser parte integrante da vida e não somente um rótulo de ocupação.

O gosto pela arte pressupõe conhecer materiais e, de modo equivalente, seus processos, pois a preparação é uma forma de conceber uma parte considerável do próprio instrumental. Conhecer o meio de expressão, o veículo de suas ideias, é um modo real de conduzir processos como experiências autênticas. Nesse sentido, viver os processos artísticos, na totalidade, é um trabalho árduo e requer preparação, pois quando se trabalha sozinho, é preciso planejar, mas preferencialmente, pensando que o processo é a parte mais importante.

Uma mudança de padrão de consciência crítica, tem como proposição a desconstrução da visão das formas de arte tradicionais como artefatos obsoletos do passado, para compreendê-los como componentes ativos do momento presente. O primeiro ponto de vista, resultante da função conservadora dos museus, tende a distorcer a percepção da tradição em direção à veneração de objetos materiais distantes da prática viva. De outro modo, a função essencial da tradição consiste em ajudar a ver esses artefatos não como

preservação do passado, mas como um modo de ativação do conhecimento no momento presente, como um eixo vertical que atravessa as linhas do tempo, unificando passado, presente e futuro no processo de fruição.

Essa consciência permite estabelecer distinções entre mídias que, muitas vezes, parecem ter a mesma origem devido à digitalização das imagens, como, por exemplo, o vídeo e o filme. Há uma profunda diferença ontológica entre o filme, como registro originalmente material e o vídeo, como registro originalmente elétrico. Bill Viola (1995, p. 62) aponta que “o filme evoluiu, basicamente a partir da fotografia (um filme é a sucessão de pequenos fotogramas), enquanto a câmera de vídeo emergiu da tecnologia de áudio”.

Viola esclarece que uma câmera de vídeo está mais próxima de um microfone em operação do que de uma câmera de filmagem. Imagens de vídeo, assim como o som, até os anos 1990, eram gravadas sobre fitas magnéticas, em um gravador. Nesse sentido, o vídeo está relacionado muito mais ao som, ou à música, do que às mídias visuais do filme ou da fotografia.

Nesse processo, a mídia de vídeo tem um lugar análogo em termos da ligação com os diferentes tempos assemelhando-se à centelha viva que há em todas as pessoas e objetos criados. Segundo Viola (2004) o vídeo fala nessa linguagem das centelhas. A imagem do vídeo não é uma impressão fixa ou resíduo químico numa tira de celuloide, mas um padrão vivo e vibrante de energia elétrica que,

quando capta o momento presente, é chamado de transmissão ao vivo. Ao desligá-lo, a imagem desaparece completamente. Nada resta senão uma carcaça vazia e fria de hardware. Viola reitera a semelhança entre vídeo e som e a universalidade das mídias de vídeo da seguinte forma:

Como um acorde musical, ele é composto de frequências variadas que devem ser configuradas para vibrar em ordem harmônica. Um sinal de vídeo viaja na velocidade da luz e isso permite que ele seja transmitido simultaneamente em diversos lugares do mundo e de forma quase instantânea. Por outro lado, como sinal elétrico, ele também pode ser gravado e, nesse sentido, que ele mantém conexão com a cultura tradicional. (VIOLA, 2004, sem paginação)

Quando se grava um vídeo caseiro, captura-se um pedaço de tempo contínuo na forma de uma sequência de imagens e sons digitalizados. Na reprodução, esse trecho retirado do momento presente é reinserido em um fluxo de tempo posterior. Ao assistir a gravação, as pessoas reexperimentam esse pedaço de tempo deslocado como uma representação simbólica, um tipo de memória perceptiva e a revivem experimentando-a no ritmo original em que ocorreu. A dinâmica desse processo – um evento original sendo codificado em forma simbólica e revivido posteriormente por pessoas que não estavam lá – tem uma estreita semelhança com a função do ritual nas práticas religiosas tradicionais. (idem).

A arte midiática, em seu caráter de novas tecnologias de imagem e som, carrega em si uma qualidade especial de falar diretamente na língua de nosso tempo. No entanto, em seu caráter de arte, tem um potencial ainda maior de abordar questões e mistérios mais profundos da nossa história e da nossa condição humana. Esse é o desafio da arte mediada por tecnologias digitais nesse início de século: ser a arte do presente, como mediação entre a memória a ser preservada e o futuro, com seus desafios que surgem a todo tempo.

Bill Viola começou a carreira na década de 1970 com trabalhos no Everson Museum em Syracuse, Nova Iorque. Foi influenciado por artistas como Nam June Paik, Joseph Beuys, Wolf Vostell, Bruce Nauman e Peter Campus. Seus trabalhos em videoarte consistem em instalações, vídeos e performances, marcados por um uso transparente do aparato videográfico, um controle e entendimento complexo do tempo, e por um inventivo uso do som. O tom espiritual de vídeos como *The passing* (1991) é constante em sua obra, já vídeos como *Reverse Television* (1983) trabalham uma crítica à televisão e à passividade de telespectadores, já *Chott-I-Djerid* (1979) apresenta imagens abstratas que fogem à analogia fotográfica. Ele trabalha códigos simbólicos e reflete sobre a falta de consciência coletiva na arte e faz uso muito próprio do sonho e da fantasia. Seu trabalho mais recente é *Ocean Without a Shore* (2007). Fonte: Wikipédia. http://pt.wikipedia.org/wiki/Bill_Viola".

Referências bibliográficas

BACHELARD, G. Poética do espaço. São Paulo: Martins Fontes, 2008. Dispon[ível em: https://www.researchgate.net/publication/329668363_BACHELARD_G_A_poetica_do_espaco_Sao_Paulo_Martins_Fontes_1993 Acesso em: 23 abr. 2020.

CASSIRER, E. Ensaios sobre o homem. São Paulo: Martins Fontes. 1994.

CHOMSKY, N. e HERMAN, E. S. A Manipulação do público. Política e poder econômico no uso da mídia. São Paulo: Futura, 2003.

COELHO, L. A. L. Percebendo o método. In: Couto, R.M.S., Jeferson, A.O. (org.), Formas do design: por uma metodologia interdisciplinar. Rio de Janeiro: 2AB, 1999, pp. 28 - 51.

COSTA, D. R.. O desenho como forma de pensamento. IV Ciclo de investigações PPGAV UDESC - Florianópolis, 2009. Disponível em: <https://pt.scribd.com/document/254510572/Desenho-Como-Forma-de-Pensamento-Diego-Rayck-Da-Costa> Acesso em: 23 abr. 2020.

DONDIS, Donis. A sintaxe da linguagem visual. São Paulo: Martins Fontes, 1991. Disponível em: http://www3.uma.pt/dmfe/DONDIS_Sintaxe_da_Linguagem_Visual.pdf Acesso em: 23 abr. 2020.

FLUSSER, Vilém. Filosofia da caixa preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia. São Paulo: Hucitec, 1985. Disponível em: https://www.academia.edu/38609369/Filosofia_da_Caixa_Preta_-_Vil%C3%A9m_Flusser. Acesso em: 23 abr. 2020.

FLUSSER, Vilém. O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação. São Paulo: Cosac Naify, 2007. Disponível em: [http://estudoconcreto.com.br/dropbox/unip/cg/FLUSSER-Mundo-Codificado%20\(ocr\).pdf](http://estudoconcreto.com.br/dropbox/unip/cg/FLUSSER-Mundo-Codificado%20(ocr).pdf) Acesso em: 23 abr. 2020.

GOMBRICH, E. H.. A História da Arte. Rio de Janeiro: LTC, 2000. Disponível em: <https://anatomiaartistica.files.wordpress.com/2014/09/historia-da-arte-gombrich.pdf> Acesso em: 23 abr. 2020.

HARARI, Y. N. How to survive the 21st century. In: The World Economic Forum Annual Meeting. Davos, 2020. Disponível em: https://www.weforum.org/agenda/2020/01/yuval-hararis-warning-davos-speech-future-predications/?fbclid=IwAR0DboDr2gON74xTqNx_5-HdBP5XcH9XvBiQXD0qmhEQ2idqqxbiOgNpbug Acesso em: 19 jun. 2020.

KANDINSKY, W. Ponto e linha sobre plano. Lisboa: Eds. 70, 1996. Disponível em: https://www.academia.edu/40619925/Ponto_e_linha_sobre_plano_contribui%C3%A7%C3%A3o_%C3%A0_an%C3%A1lise_dos_elementos_da_pintura_-_Wassily_Kandinsky Acesso em: 19 jun. 2020.

KLINK, Amyr. 5 lições de Amyr Klink para empreendedores. Revista Época Negócios. 2019. Disponível em:

<https://epocanegocios.globo.com/Empresa/noticia/2019/10/5-licoes-de-amyr-klink-para-empresarios.html> Acesso em: 19 jun. 2020.

LA ROCHELLE. The Mutus Liber, in quo tamen tota Philosophia hermetica figuris hieroglyphicis depingitur. Washington: Library of Congress, 1677. (15 woodcut handmade coloured) Disponível em: <http://www.loc.gov/pictures/item/92517553/> Acesso em: 19 jun. 2020.

LICHTENSTEIN, J.. A pintura - Vol. 9: O desenho e a cor. São Paulo: Ed. 34, 2004. Disponível em: <https://pt.scribd.com/document/421986174/A-pintura-textos-essenciais-o-desenho-e-a-cor-Volume-9-Jacqueline-Lichtenstein> Acesso em: 19 jun. 2020.

MCLUHAN, Marshall. Os meios de comunicação como extensão do homem. São Paulo: Cultrix, 1969. Disponível em: https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4387353/mod_resource/content/1/MCLUHAN%2C%20Marshall%20-%20Os%20Meios%20de%20Comunicac%CC%A7a%CC%83o%20como%20Extens%CC%83es%20do%20Homem.pdf Acesso em: 19 jun. 2020.

PEARLMAN, E. The brain as a hackable driver. ISEA2015: International Symposium on Electronic Art, Vancouver, Não paginado, 2015. Disponível em: https://isea2015.org/proceeding/submissions/ISEA2015_submission_231.pdf. Acesso em: 19 jun. 2020.

PIAGET, J. A imagem mental na criança. Porto: Livraria Civilização, 1977.

SACKS, Oliver. Um antropólogo em Marte. São Paulo: Companhia das Letras, 1995. Disponível em: https://www.academia.edu/9625199/Sacks_Oliver_-_Um_antropologo_em_Marte Acesso em: 19 jun. 2020.

VIOLA, Bill. Reasons for knocking at an empty house. Writings 1973-1994. Massachusetts: The MIT Press, 1995.

VIOLA, Bill. The light enters you - An interview with video artist Bill Viola - Lions roar staff. 01/11/2004. Disponível em:

<https://www.lionsroar.com/the-light-enters-you/> Acesso em: 19 jun. 2020.

WATSON, C. Notas sobre o processo criativo. Rio de Janeiro, 2018-2019

Facebook: Charles Watson. Disponível em: <https://www.facebook.com/oprocesso.criativo> Acesso em: 19 jun. 2020.